**Projektoversigt**

|  |  |
| --- | --- |
| **Billede:** | **Titel:**SOSU-Projekt |
| **Klassetrin:** 8.kl | **Tidsramme:** 2-3uger | **Fag:** Fysikkemi, dansk |
| **Projektspørgsmål:***Hvordan kan vi som programmører bruge AI/robotteknologi til at øge livskvaliteten hos borgerne på Taxhuset?* |
| **Læringsmål:*** Anvende scratch
* indsamle og vurdere data fra egne og andres undersøgelser i naturfag
* indsamle viden om samfundsdilemmaer
 | **Produkt (offentligt):*** programmere en robot i scratch
* byg samme robot kreativt
 |
| **Beskrivelse af projekt** |
| **Resume:**Projektet er lavet i samarbejde med SOSU H og Taxhuset. Uge 9 forforståelsesfasen: I naturfagstimerne lærte eleverne at anvende scratch. I dansk, hvilke samfundsdilemmaer der er i forbindelse med velfærdsstaten og hvordan velfærdsstaten kan hjælpe borgere med funktionsnedsættelser.Uge 10 realiseringsfasen: Vi besøgte Taxhuset og SOSU H. Resten af ugen arbejdede eleverne med at fremstille deres produkter og forberede til ferniseringen. Uge 11: fernisering for 3 andre klasser |
| **Hook:** Aktivitet med eleverne:Eleverne var i par. Den ene elev fik bind for øjnene og den anden elev skulle instruere eleven med bind for øjnene i at nå frem til et mål.  | **Milepæle:*** Programmere et spil
* Selvskrevet dilemma
 |
| **Samarbejdspartnere:**Taxhuset og SOSU H | **Autensitet:** |
| **Elevinvolvering:**Eleverne valgte selv en robot, som de ville fremstille for at afhjælpe nogle borgere med funktionsnedsættelser. | **Afslutning af projekt:**Fernisering for 3 andre klasser på skolen |
| **Evaluering** |
| **Lærer/pæd. refleksioner:** | **Elevrefleksioner:*** oplevelse af større empati for borgere med funktionsnedsættelser
* har lært at anvende scratch
 |